

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Program magang di Universitas Multimedia Nusantara merupakan syarat wajib untuk mempersiapkan mahasiswa memasuki dunia kerja. Magang memungkinkan penulis menerapkan teori yang dipelajari di kelas ke dalam praktik profesional, sekaligus memahami dinamika industri secara langsung. Pengalaman ini menjadi bekal penting untuk membangun karir di masa depan (Suharyanti et al., 2024).

Penulis tertarik menjadi 3D *artist* karena profesi ini memungkinkan penulis menciptakan visual tiga dimensi yang realistis, mulai dari *modeling*, *texturing*, hingga *rendering*. Peran ini semakin krusial di tengah perkembangan industri kreatif digital, terutama dalam periklanan, media sosial, dan teknologi seperti virtual reality. Kebutuhan akan konten visual berkualitas tinggi terus meningkat, menjadikan 3D *artist* sebagai elemen penting dalam strategi pemasaran modern (Ghughe, 2023). Di Indonesia, industri kreatif juga terus berkembang, membuka peluang bagi talenta muda untuk menghasilkan karya inovatif.

Penulis memilih TandaSeru Visual Production sebagai tempat magang karena perusahaan ini fokus pada pembuatan konten 3D untuk berbagai proyek periklanan dan media digital. TandaSeru menyediakan lingkungan kerja yang ideal untuk mengasah keterampilan sebagai 3D *Generalist*, dengan proyek yang mencakup pembuatan model produk, animasi untuk media sosial, dan pengaturan *environment* untuk iklan. Selama magang, penulis terlibat dalam proses lengkap, mulai dari 3D *scanning*, UV *unwrapping*, hingga *rendering* resolusi tinggi, yang memperkaya pengalaman teknis dan kreatif penulis.

Melalui magang ini, penulis berharap dapat mengembangkan keterampilan sebagai 3D *artist*, memahami alur kerja profesional, dan memberikan kontribusi

nyata bagi TandaSeru Visual Production. Pengalaman ini menjadi langkah awal untuk membangun karir di industri kreatif Indonesia yang terus berkembang.

## 1.2 Maksud dan Tujuan Magang

Program magang di TandaSeru Visual Production dilakukan untuk memenuhi syarat kelulusan mata kuliah magang di Program Studi Film, Universitas Multimedia Nusantara. Penulis memilih perusahaan ini karena fokusnya pada produksi konten visual tiga dimensi (3D) yang sesuai dengan minat penulis dalam bidang *3D artistry*. TandaSeru menawarkan lingkungan kerja yang mendukung pengembangan dalam segi teknis dan kreatif melalui proyek-proyek nyata, seperti pembuatan model 3D, animasi, dan *rendering* untuk kebutuhan periklanan dan media digital. Oleh karena itu, magang ini menjadi kesempatan untuk menghubungkan teori akademik dengan praktik profesional di industri kreatif.

Tujuan magang ini adalah sebagai berikut:

1. Memenuhi syarat kelulusan mata kuliah magang untuk memperoleh gelar Sarjana Seni di Universitas Multimedia Nusantara.
2. Mengembangkan keterampilan teknis sebagai *3D Generalist*, termasuk *modeling*, *texturing*, animasi, *rendering*, dan *3D scanning*, untuk mendukung produksi konten visual berkualitas tinggi.
3. Memahami *pipeline* profesional dalam studio produksi visual, termasuk koordinasi dengan tim internal (*3D artist*) dan eksternal (tim *Digital imaging*) serta proses revisi berdasarkan masukan klien.
4. Memberikan kontribusi nyata bagi TandaSeru Visual Production melalui pembuatan aset 3D, animasi untuk media sosial, dan pengaturan lingkungan visual yang sesuai dengan brief klien.
5. Meningkatkan keterampilan non-teknis, seperti manajemen waktu, komunikasi, dan kemampuan dalam beradaptasi di lingkungan kerja.

Melalui pencapaian tujuan-tujuan ini, penulis berharap dapat memperoleh pengalaman praktis yang memperkuat kompetensi penulis sebagai *3D artist* dan mempersiapkan diri untuk berkarir di industri kreatif lokal maupun internasional.

### **1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang**

Penulis melaksanakan magang di TandaSeru Visual Production mulai tanggal 1 Juli 2025 hingga mencapai total 640 jam kerja, sesuai syarat Program Studi Film, Universitas Multimedia Nusantara. Magang dilakukan pada hari Senin hingga Jumat, pukul 09:30 hingga 18:30 WIB, dengan durasi rata-rata 8 jam per hari. Berdasarkan perhitungan perkiraan selesai pada awal November 2025, sebelum Ujian Tengah Semester. Kegiatan magang berlangsung di kantor TandaSeru Visual Production.

Prosedur pelaksanaan magang diawali dengan mengikuti pembekalan magang dari Universitas Multimedia Nusantara, yang mencakup, penyusunan portofolio, dan penulisan surat lamaran. Selanjutnya, penulis menyiapkan portofolio yang menampilkan karya *3D modeling*, animasi, dan *rendering*, lalu mengirimkan surat lamaran dan CV melalui email ke TandaSeru Visual Production pada Mei 2025. Setelah lolos seleksi administrasi, penulis mengikuti wawancara dengan founder dari TandaSeru yang membahas pengalaman penulis dengan perangkat lunak seperti Blender dan Unreal Engine serta ekspektasi peran *3D Generalist* intern. Penulis diterima pada Juni 2025 dan menerima surat penerimaan magang resmi dari perusahaan.

Selama magang, prosedur kerja melibatkan penerimaan brief proyek dari *supervisor*, yang menjelaskan spesifikasi seperti sudut pandang (*Key visual*), pencahayaan, atau animasi. Penulis bekerja di divisi produksi visual, melakukan tugas seperti pembuatan model 3D, *texturing*, *rendering* resolusi tinggi (hingga 8K dan 9K), dan *3D scanning*, serta berkoordinasi dengan tim *Digital imaging* (DI) untuk compositing. Komunikasi profesional dilakukan melalui rapat harian, email, dan aplikasi manajemen proyek, sesuai etika bisnis yang dipelajari selama

pembekalan. Dengan demikian, prosedur ini memungkinkan penulis untuk berkontribusi pada proyek nyata sambil memahami dinamika kerja di studio visual.



UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA